WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see **www.xbox.com/support** or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.

ON FRONT



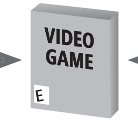












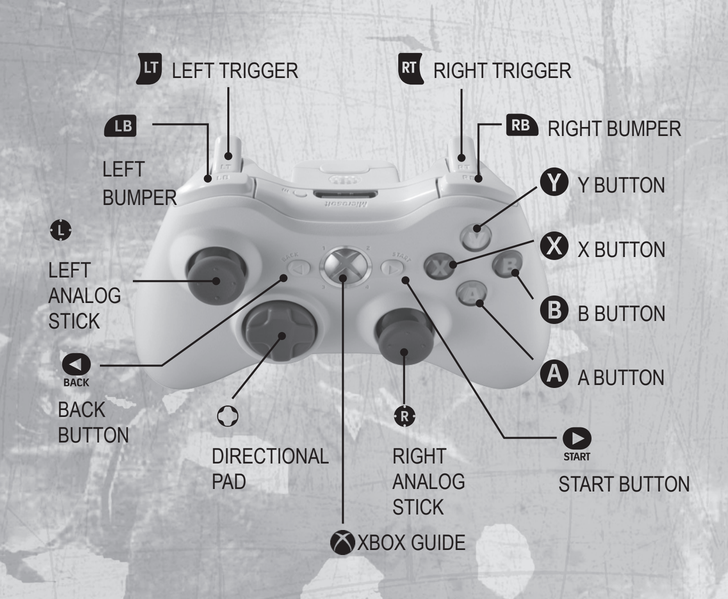
ON BACK



For more information, visit **www.ESRB.org**

ROCK OF THE DEAD™

GAME CONTROLS



USING THE CONTROLLERS

The Guitar Controller

- START button – Confirm/Pause.
- BACK button – Activates Shield Power-Up, Cancel, Skip Cutscenes.
- Directional Pad – Navigates the menus.
- Xbox Guide Button – Launches the Xbox Guide.
- Colored Fret Buttons – Activates each color's notes.
- Strum Bar – Press the Strum Bar up or down to activate the Fret Buttons that are pressed or navigate the menus. Strum rapidly without holding any Fret Buttons to unlock from a locked-on measure.
- Whammy Bar – Press in and out on sustained notes to add bonus points.
- Tilt Sensor – Tilt the guitar to activate the Shield.
- Hold the [Green] + [Red] + [Yellow] + [Blue] Fret Buttons and Strum to activate the Blast.

The Drum Controller



- START button – Confirm/Pause.
- BACK button – Cancel/Skip Cutscenes.
- Xbox Guide Button – Launches the Xbox Guide.
- Colored Drum Pads – Activates each color's notes.
- Kick Pedal – Activates the Orange note.
- [Green] + [Blue] Drum Pads – Activate Shield.
- [Green] + [Yellow] Drum Pads – Activate Blast.
- Directional Pad – Navigate menus, Left to activate Blast, Right to activate Shield, Down to unlock from a locked-on measure.

The Xbox 360 Controller

- START button – Confirm/Pause.
- BACK button – Cancel/Skip Cutscenes.
- Xbox Guide Button – Launches the Xbox Guide.
- Colored Buttons – Activates each color's notes.
- Left Bumper – Activates the Orange note.
- RS - Activates the Whammy Bar.
- [Green] + [Blue] Buttons – Activate Shield.
- [Green] + [Yellow] Buttons – Activate Blast.
- Directional Pad – Navigate menus, Left to activate Blast, Right to activate Shield, Down to unselect from a locked-on measure.

WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.



Connecting to Xbox LIVE

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to **www.xbox.com/live** to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries**.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

Main Menu

Story

This is where it all begins. Embark on your journey from an unknown loser to, well, a better-known loser. You'll start your adventure hanging out in the nearby graveyard with your Grandpa (don't worry, he's still kickin'), but fate has a funny way of interfering with your plans. All that's certain is that your future, and maybe the fate of the entire planet, lies within the power of rock! Yeah, we're hosed.

As you complete missions, new missions will unlock on the area map. Scroll through the locations to select which mission to play.

Bonus

At certain points throughout the adventure, special Bonus Levels will automatically unlock. These levels can be accessed through the area map. Be on the lookout for hidden body parts of a particularly creepy musician/director throughout the story. Find them all to uncover, well, you'll just have to find out for yourself.

Options

Audio – Adjust the music, effects and voice-over volumes or turn on subtitles here.

Calibrate Lag – Some televisions and sound systems have an audio or visual lag that could affect playing Rock of the Dead. Use these options to calibrate your equipment to work best with Rock of the Dead. The Auto-Calibrate feature will be a big help here.

Extras

Here you'll find all sorts of unlockable concept art images for Rock of the Dead. These images are unlocked by finding the hidden guitar picks. There are two guitar picks hidden in each non-boss story mission.



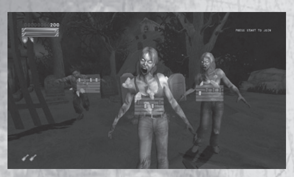
Pick up Picks!

Difficulty

There are four different difficulty modes to try out. While even Grandpa should be able to play the game on Easy, the baddest shredders will find Thrasher a serious challenge.

Bringing the Power of Rock!

There are two basic types of gameplay in Rock of the Dead: Untimed and Timed Measures. Untimed Measures can be played as fast as you can play them while Timed Measures are played to the rhythm of the music. The notes on the measures are arranged from left to right, so the first note you need to hit is the one on the left.



Untimed Measures



Timed Measures

On Untimed Measures, whichever note you play first will determine which enemy you'll attack, so if that zombie you really, really want to destroy starts with a red note, hitting red will start your attack on it. If you start one enemy's measure but want to attack a different enemy, quickly strum your guitar without holding any Fret Buttons or press Down on the drum's Directional Pad to break your lock-on.

How to Rock the Dead

Using a Guitar Controller

Normal Notes – Hold the Fret Button that matches the note's color and strum the Strum Bar.

Chords – A chord is when two or more notes are played at the same time. Hold all Fret Buttons that match the chord note colors and strum the Strum Bar.

Sustained Notes – These notes are held longer than a normal note and only found in timed measures. Hold the Fret Button that matches the sustained note's color and strum the Strum Bar. Continue holding the Fret Button until the whole note has been played. Press the Whammy Bar in and out on sustained notes to add bonus points!

Hammer-On Notes – These notes are played by tapping the matching Fret Button without strumming and are only found in timed measures on harder difficulties.

Blast – Hold the [Green] + [Red] + [Yellow] + [Blue] Fret Buttons and strum.

Shield – Tilt the guitar or press the BACK Button.

How to Rock the Dead

Using a Drum Controller

Normal Notes – Hit the drum pad that matches the note's color.

Kick Drum – Use the kick pedal to hit the orange drum notes.

Blast – Hit the [Green] + [Yellow] drum pads or press Left on the Directional Pad.

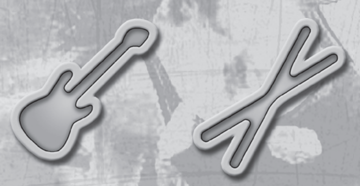
Shield – Hit the [Green] + [Blue] drum pads or press Right on the Directional Pad.

Two Player

Grab a friend and rock your way through the game using two guitars, two drums or one of each! Rock of the Dead's competitive co-op lets you work together while competing for the high score. If one player falls and the other player has an extra continue, they can bring the fallen player back to life by pressing the BACK button. You can even steal each other's Untimed Measure kills by just playing faster than your partner! Working together and backstabbing each other? Now that's co-op!

Health Bar

The red bar is your health meter. As you defeat enemies or collect power-ups throughout the missions, your health will increase. However, get hit by an enemy and it'll start going away. If your health bar is empty, it's game over! You'll start each mission with two continues. If you use them all up, you'll have to start the mission over again.



Guitar Continues Drum Continues

Power Bar

The blue bar is your power meter. As you defeat enemies or collect power-ups throughout the levels, your power will increase. However, miss notes and you'll see your precious power go away. Power is used to activate your special powers, Shield and Blast. Once you've got enough power to activate Shield or Blast, an icon will appear below your Power Bar.

The Shield allows you to deflect any incoming enemy attacks for a short amount of time while the Blast will instantly destroy nearby enemies, but uses more Power than the Shield does. Upgrade these powers by collecting the white crystals throughout your journey. An upgraded Shield lasts longer and an upgraded Blast will destroy more enemies.



Shield Icon



Blast Icon

How to Rock the Dead

Scoring and Combo Systems

Like to score? Then you'll love Rock of the Dead! You'll score points by defeating your enemies, which is pretty obvious. But the trick to getting massive scores is by using the combo system. Every enemy you defeat in a row without missing a note or getting hit adds to your combo meter. Any earned points are multiplied by your combo. Get hit or miss a note and your combo is gone, just like that. Try using your Shield to protect your combo, and getting a Perfect rating on a Timed Measure will give you a nice 10x bump!

Mission Goals

Each mission has 5 different goals to reach. You'll earn medals for reaching these goals. The higher the difficulty you're playing on, the better the medal. Sorry, no medals for Easy.

Save/Load

Rock of the Dead uses an autosave system to save your progress after every completed mission.



"Rock of the Dead" is a trademark and copyright of Epicenter Studios, LLC. All rights reserved.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2010 by RAD Game Tools, Inc.

Vicious Engine and © 2010 Vicious Cycle Software, Inc. (and its licensors). All Rights Reserved.

UFO Interactive and the UFO logo are trademarks or registered trademarks of UFO Interactive. ©2010 UFO Interactive. All rights reserved.

Credits

Developed by Epicenter Studios

Lead Designer — John Sahas
Designers — Tony Dormanesh, Dave Forhan
Additional Design — Shawn Charron

Art Director — Scott Fabianek
Environments & Models — Marvin Supan, Grace Hsiung, Jeff Macalino, Fidel Villa

Additional Environments — Rick Grossenbacher, Chris Arden

Senior Animator — Elaina Scott
Additional Animations — Ray Cosico
Character Models — Kenny Huynh

Technical Director — Gary Kroll
Senior Programmer — Daniel Chuang
NG Technical Director — Donovan Mandap
NG Programmer — Ben Moise
Additional Programming and UI — Dave Forhan

Sound & Music Design — Bret Johnson
Additional Note Tracking — Jermaine Shockley
Original Music Composition — Bret Johnson, Woolslayer and Main Productions, Corey Layman & David Bernabo

Writer — Anne Toole

Original Concept — Bryan Jury

Chief Creative Officer — Bryan Jury
Chief Executive Officer — Nathaniel McClure
Production Coordinator — Jeff Grant
Additional Production — Lisa Perez

Senior QA Lead — Jeff Grant
Production Testers — Jermaine Shockley, Ian Whaley, Kevin "Dante" Tucker

External QA and Localizations Provided By — GameShastra Inc.

VO Recording Engineer — Marshall Lowman, Little Big Room, Burbank CA

Credits

VO Cast

Dude	Neil Patrick Harris
Mary Beth	Felicia Day
Grandpa	Matt Prescott Morton
Hivemind	Michael Manasseri Matt Prescott Morton
Rob Zombie	Himself
Additional Voices	Lisette Bross Casey Cambridge Kim Carrasco Daniel Chuang Ray Cosico Tony Dormanesh Sarah Dziabo Scott Fabianek Jeff Grant Grace Hsiung Bret Johnson Dylan Jury Clint Keepin Dylan Leong Jake Long Marshall Lowman Jeff Macalino Donald Marshall Lauren McCauley Elaina Scott Jermaine Shockley Daniel Siskin Melissa Smith Anne Toole Kevin “Dante” Tucker

Special Thanks

Epicenter Special Thanks	Rich Liebowitz, Dan Jevons, and all at Union Entertainment Floor 84 Games Scientifically Proven Entertainment
Epicenter Personal Thanks	To my brother Dylan, thanks for being you Casey Cambridge - thanks for everything To my Crystal & Pornela Family, Francia Friends & Supan Family Wendy, my Family and Friends JLEPB Steve Rhoades Thanks to my loving and legal husband Ben Heather, you rock! Love ya, d-man For my favorite Pamela Sarah Wee and the Libalows

Credits

Conspiracy Entertainment Corp.

President	Sirus Ahmadi
CFO	Keith Tanaka
Senior Producer	August Permann
Technical Development Director	Paul Schreiber
Production Assistant	Jake Long Mike Ortiz
Special Thanks	Chris Camacho

Published By UFO Interactive Games, Inc.

CEO	Jonathan Wan
Senior Product Marketing Manager	Chong Ahn
Production Artist	Andrew Wang

Music

SONG: Superbeast
WRITER(S): Rob Zombie, Charlie Clouser, Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CREDIT DETAILS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) AND BUG MUSIC (BMI)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND HYPERCUBE MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
ALL RIGHTS RESERVED WCM CONTROLLED %: 75

SONG: Dragula
WRITER(S): Rob Zombie And Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CREDIT DETAILS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) AND Gimme Back My Publishing (ASCAP) administered by Bug (BMI)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND HYPERCUBE MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
ALL RIGHTS RESERVED WCM CONTROLLED %: 75

SONG: Feel So Numb
WRITER(S): Rob Zombie, Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CREDIT DETAILS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) AND Gimme Back My Publishing (ASCAP) administered by Bug (BMI)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND HYPERCUBE MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
ALL RIGHTS RESERVED WCM CONTROLLED %: 75

SONG: Iron Head
WRITER(S): Rob Zombie, Scott Humphrey, Riggs.
COPYRIGHT/CREDIT DETAILS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) AND Gimme Back My Publishing (ASCAP) administered by Bug (BMI)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND HYPERCUBE MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
ALL RIGHTS RESERVED WCM CONTROLLED %: 75

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360[MD] ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes : s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.





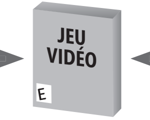








RECTO

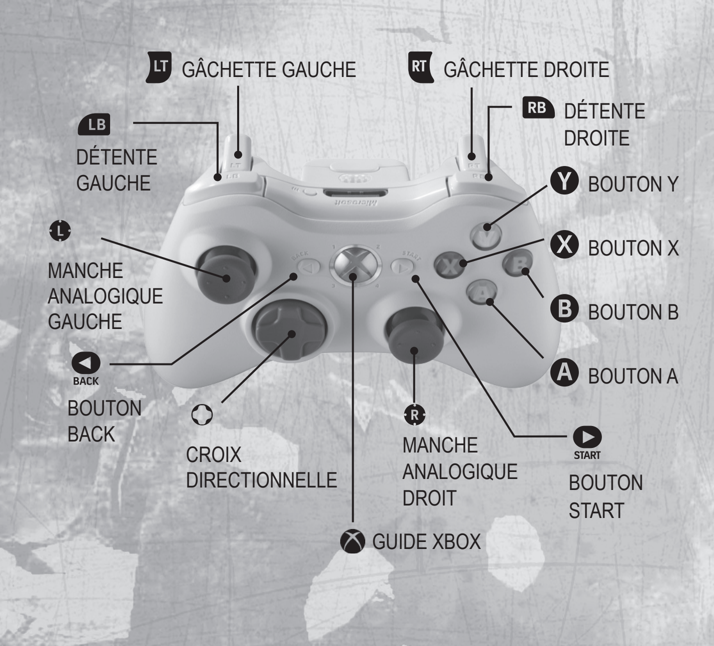




Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**

ROCK OF THE DEAD™

Commandes



Utilisation des Contrôleurs

Le Contrôleur de guitare

- Bouton START – Confirmer/Faire une Pause.
- Bouton BACK – Activer l'alimentation du bouclier, Annuler, Sauter les scènes coupées.
- Bloc directionnel – Naviguer dans les menus.
- Bouton Xbox Guide – Lance le guide Xbox.
- Boutons de fret colorés – Activent les notes de chaque couleur.
- Barre de Raclement – Pressez la barre de raclement en haut ou en bas pour activer les boutons de fret qui sont appuyés ou naviguer les menus. Grattez rapidement sans maintenir des boutons Fret pour déverrouiller une mesure verrouillée.
- Barre Whammy – Pressez et relâchez sur des notes soutenues pour ajouter des points en prime.
- Capteur d'inclinaison – Inclinez la guitare pour activer le Bouclier.
- Maintenez enfoncé les boutons fret [Vert] + [Rouge] + [Jaune] + [Blue] et la barre de raclement pour activer le Coup de souffle.

Le contrôleur de batterie

- Bouton START – Confirmer/Faire une Pause.
- Bouton BACK – Annuler/ Sauter les scènes coupées.
- Bouton Xbox Guide – Lance le guide Xbox.
- Tampons de batterie colorés – Activent les notes de chaque couleur.
- Pédale – Active la note Orange.
- Tampons de batterie [Vert] + [Blue] – Activent le Bouclier.
- Tampons de batterie [Vert] + [Jaune] – Activent le Coup de souffle.
- Bloc directionnel – Naviguer dans les menus, à gauche pour activer le Coup de souffle, à droite pour activer le Bouclier, en bas pour déverrouiller une mesure verrouillée.

Le contrôleur Xbox 360



- Bouton START – Confirmer/Faire une Pause.
- Bouton BACK – Annuler/Sauter les scènes coupées.
- Bouton Xbox Guide – Lance le guide Xbox.
- Boutons colorés – Activent les notes de chaque couleur.
- Butoir Gauche – Active la note Orange.
- RS – Active la barre Whammy.
- Boutons [Vert] + [Bleu] – Activent le Bouclier.
- Boutons [Vert] + [Jaune] – Activent le Coup de souffle.
- Bloc directionnel – Naviguer dans les menus, à gauche pour activer le Coup de souffle, à droite pour activer le Bouclier, en bas pour déverrouiller une mesure verrouillée.

AVERTISSEMENT – Microtraumatismes répétés et fatigue des yeux

Jouer aux jeux vidéo peut faire mal aux muscles, articulations, yeux ou à la peau. Suivez ces instructions pour éviter des troubles tels que tendinite, syndrome du canal carpien, irritation cutanée ou fatigue des yeux:

- Ne jouez pas excessivement. Les parents devraient surveiller la durée de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure, même si vous ne pensez qu'il soit nécessaire.
- Si les mains, poignets, bras ou yeux se fatiguent ou vous font mal durant le jeu ou si vous éprouvez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, arrêtez-vous et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous continuez d'éprouver l'un des symptômes ci-dessus ou d'autres malaises pendant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

Se Connecter à Xbox LIVE

Xbox LIVE

Xbox LIVE[MD] est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site **www.xbox.com/live** pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

Menu principal

Histoire

Voilà comment tout a commencé. Lancez-vous dans votre passage d'un perdant inconnu, jusqu'à disons, un perdant mieux connu. Vous commencerez votre aventure dans le cimetière proche avec votre Grand-père (ne vous inquiétez pas, il est toujours bien en vie), mais le destin vous réserve d'autres projets. Tout ce qui est certain est que votre avenir, et peut-être le destin de la planète entière, reste dans le pouvoir du rock! Oui, nous avons des ennuis par-dessus la tête.

À mesure que vous terminez des missions, de nouvelles missions seront déverrouillées sur la carte de la région. Faites défiler les emplacements pour choisir une mission.

Primes

À certains endroits dans l'aventure, des niveaux spéciaux à primes seront automatiquement déverrouillés. Vous pouvez accéder à ces niveaux par la carte de la région. Guettez des parties du corps cachées d'un musicien/directeur particulièrement pervers pendant toute l'histoire. Trouvez-les toutes pour découvrir, disons, vous devriez le découvrir par vous-même.

Options

Audio – Réglez le volume de la musique, des effets sonores et voix hors champs ou activez les sous-titres ici.

Calibrate Lag – Certains téléviseurs et systèmes audio ont un retard audio ou visuel pouvant affecter le jeu du Rock of the Dead. Utilisez ces options pour calibrer votre équipement pour mieux fonctionner avec Rock of the Dead. La fonction d'Auto calibration vous aidera ici.

Extras

Ici vous trouverez toutes sortes d'images artistiques conceptuelles déverrouillerables pour Rock of the Dead. Ces images sont déverrouillées en trouvent les plectres de guitare cachés. Il y a deux plectres de guitare cachés dans chaque mission historique sans boss.



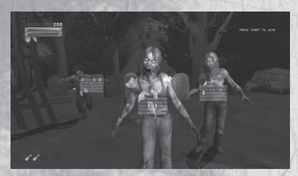
Prenez les plectres!

Difficulté

Il y a quatre modes de difficulté à essayer. Bien que même Grand-père soit capable de jouer la partie au niveau facile, les gratteurs les plus terribles peuvent relever le défi sérieux du niveau Thrasher.

Apportant le pouvoir of Rock!

Il y a deux types de gameplay dans Rock of the Dead: Mesures minutées et non minutées. Les mesures non minutées peuvent être jouées aussi vite que vous pouvez les jouer, tandis que les mesures minutées se jouent au rythme de la musique. Les notes sur les mesures sont disposées de la gauche à la droite, donc la première note qu'il faut frapper est celle à la gauche.



Mesures non minutées



Mesures minutées

Pour les mesures minutées, la note que vous jouez d'abord déterminera l'ennemi que vous attaquerez, donc si le zombie que vous avez vraiment envie de détruire commence par une note rouge, frappez le rouge pour commencer de l'attaquer. Si vous commencez la mesure d'un ennemi mais désirez attaquer un autre ennemi, grattez rapidement votre guitare sans maintenir enfoncé des boutons fret ou appuyez sur le bloc directionnel de la batterie pour briser votre accrochage.

Comment Rock les Morts

Utilisation du Contrôleur de guitare

Notes normales – Maintenez enfoncé le Bouton fret qui correspond à la couleur et grattez la barre de raclement.

Accords – Un accord est constitué de deux notes ou plus jouées simultanément. Maintenez enfoncé tous les boutons fret qui correspondent aux couleurs de note de l'accord et grattez la barre de raclement.

Notes continues – Ces notes sont maintenues plus longtemps qu'une note normale et ne se trouvent que dans les mesures minutées. Maintenez enfoncé le Bouton fret qui correspond à la couleur de note de l'accord et grattez la barre de raclement. Continuez à maintenir enfoncé le Bouton fret jusqu'à ce que la note tenue ait été jouée. Pressez et relâchez la barre Whammy durant les notes continues pour ajouter des points en prime!

Notes tapées – Ces notes sont jouées en tapant le Bouton fret correspondant sans gratter et ne se trouvent que dans les mesures minutées aux niveaux plus difficiles.

Coup de souffle – Maintenez enfoncé les boutons fret [Vert] + [Rouge] + [Jaune] + [Blue] et grattez.

Bouclier – Inclinez la guitare ou appuyez sur le bouton BACK.

Comment Rock les Morts

Utilisation du Contrôleur de batterie

Notes normale – Frappez le tampon de batterie qui correspond à la couleur de la note.

Tambour à pédale – Utilisez la pédale pour frapper les notes orange de batterie.

Coup de souffle – Frappez les tampons de batterie [Vert] + [Jaune] ou pressez le gauche sur le bloc directionnel.

Bouclier – Frappez les tampons de batterie [Vert] + [Bleu] ou pressez le droit sur le bloc directionnel.

Deux Joueurs

Jouez avec un ami utilisant deux guitares, deux batteries ou l'un de chacune! Le mode de compétition coopérative de Rock of the Dead vous permet de travailler ensemble tout en rivalisant pour obtenir le plus grand pointage. Si l'un joueur tombe et l'autre joueur a une «continue» supplémentaire, il peut ranimer le joueur en appuyant sur le bouton BACK. On peut même voler les mises à mort de mesure non minutée de l'autre joueur en jouant tout simplement plus rapidement que votre partenaire! Travaillant ensemble et poignardant l'un l'autre dans le dos? Voilà ce que c'est le jeu coopératif!

Barre de santé

La barre rouge est votre compteur de santé. Quand vous vaincrez des ennemis ou ramassez des power-ups durant les missions, votre santé augmentera. Pourtant, si un ennemi vous atteint, elle commencera à disparaître. Si votre barre de santé est vide, la partie est terminée! Vous commencez chaque mission avec deux «continues» (vies supplémentaires). Si vous les épuisez, il vous faudra recommencer la mission.



Continues de guitare



Continues de batterie

Barre de puissance

La barre bleue est votre comptoir de puissance. Quand vous vaincrez des ennemis ou ramassez des power-ups durant les niveaux, votre puissance augmentera. Pourtant, si vous ratez des notes, votre puissance précieuse sera réduite. La puissance sert à activer vos pouvoirs spéciaux, le Bouclier et le Coup de souffle. Quand vous aurez assez de puissance pour activer le Bouclier ou le Coup de souffle, une icône sera affichée au-dessus de votre barre de puissance.

Le Bouclier vous permet dévier toutes les attaques ennemies qui viennent pendant une courte durée tandis que le coup de souffle détruira tout de suite les ennemis proches, mais il consomme plus de puissance que le bouclier. Améliorez ces puissances en ramassant les cristaux blancs pendant votre voyage. Un bouclier amélioré durera plus longtemps et un coup de souffle amélioré détruira plus d'ennemis.



Icône du bouclier

Icône du coup de souffle

Comment Rock Les Morts

Systèmes de pointage et de combiné

Aimez-vous marquer des points? Alors vous aimerez Rock of the Dead! Vous marquerez des points en vainquant vos ennemis, qui est assez évident. Mais le moyen de marquer énormément de points est de vous servir du système combiné. Chaque ennemi que vous vaincrez de suite sans rater une note ou sans recevoir des coups remplit votre compteur de combinés. Tous les points gagnés sont multipliés par votre combiné. Si l'on vous atteint ou si vous ratez une note, votre combine disparaît, comme ça. Utilisez votre bouclier pour protéger votre combiné, et si vous obtenez un classement parfait sur une mesure minutée, vous obtiendrez une prime de 10x!

Buts de Mission

Chaque mission a 5 buts différents à atteindre. Vous gagnerez des médailles pour avoir atteint ces buts. Plus élevée la difficulté à laquelle vous jouez, meilleure sera la médaille. On regrette, aucune médaille gagnée au niveau facile.

Sauvegarder/Charger

Rock of the Dead est muni d'un système de sauvegarde automatique pour enregistrer vos progrès après chaque mission réussie.



Rock of the Dead" est une marque déposée et un copyright de Epicenter Studios, LLC. Tous droits réservés.

Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2009 de RAD Game Tools, Inc.

Vicious Engine et © 2010 Vicious Cycle Software, Inc. (et ses concesseurs). Tous droits réservés.

UFO Interactive et le logo UFO sont des marques déposées ou des marques de commerce de UFO Interactive. © 2010 UFO Interactive. Tous droits réservés..

Crédits

Développé par Epicenter Studios

Concepteur principal	John Sahas
Concepteurs	Tony Dormanesh Dave Forhan
Design additionnel	Shawn Charron
Directeur artistique	Scott Fabianek
Environnements et modèles	Marvin Supan Grace Hsiung Jeff Macalino Fidel Villa
Environnements additionnels	Rick Grossenbacher Chris Arden
Animateur principal	Elaina Scott
Animations additionnelles	Ray Cosico
Modèles de personnages	Kenny Huynh
Directeur technique	Gary Kroll
Programmateur principal	Daniel Chuang
Directeur technique NG	Donovan Mandap
Programmateur NG	Ben Moise
Programmation et UI	Dave Forhan
Conception son et musique	Bret Johnson
Poursuite de notes additionnelles	Jermaine Shockley
Composition de musique originale	Bret Johnson Woolslayer et Main Productions Corey Layman & David Bernabo
Auteur	Anne Toole
Concept Original	Bryan Jury
Agent principal de la création	Bryan Jury
Directeur général	Nathaniel McClure
Coordonnateur de production	Jeff Grant
Production additionnelle	Lisa Perez
Agent principal AQ	Jeff Grant
Testeurs de production	Jermaine Shockley Ian Whaley Kevin "Dante" Tucker
AQ externe et localisations fournies par	GameShastra Inc.
Ingénieur du son voix hors-champ	Marshall Lowman Little Big Room, Burbank CA

Crédits

Distribution de voix hors-champ

Dude	Neil Patrick Harris
Mary Beth	Felicia Day
Grandpa	Matt Prescott Morton
Hivemind	Michael Manasseri
	Matt Prescott Morton
Rob Zombie	Lui-même
Voix additionnelles	Lisette Bross Casey Cambridge Kim Carrasco Daniel Chuang Ray Cosico Tony Dormanesh Sarah Dziabo Scott Fabianek Jeff Grant Grace Hsiung Bret Johnson Dylan Jury Clint Keepin Dylan Leong Jake Long Marshall Lowman Jeff Macalino Donald Marshall Lauren McCauley Elaina Scott Jermaine Shockley Daniel Siskin Melissa Smith Anne Toole Kevin “Dante” Tucker

Remerciements spéciaux

Remerciements spéciaux Epicenter	Rich Liebowitz, Dan Jevons, et tout le monde chez Union Entertainment Floor 84 Games Scientifically Proven Entertainment
Remerciements personnels Epicenter	À mon frère Dylan, merci pour être vous-même Casey Cambridge – merci pour tout À ma famille Crystal et Pornela, Amis Francia et Famimlle Supan Wendy, ma famille et mes amis JLEPB Steve Rhoades Merci à mon époux légal et affectueux Ben Heather, you rock! Je t’aime, d-man À ma préférée Pamela Sarah Wee et les Libalows

Crédits

Conspiracy Entertainment

Président	Sirus Ahmadi
Directeur financier	Keith Tanaka
Réalisateur principal	August Permann
Directeur du développement technique	Paul Schreiber
Assistants de réalisation	Jake Long Mike Ortiz
Remerciements spéciaux	Chris Camacho

Publié par UFO Interactive Games, Inc.

Directeur général	Jonathan Wan
Directeur principal de division des produits	Chong Ahn
Artiste de production	Andrew Wang

Musique

CHANSON: Superbeast
AUTEUR(S): Rob Zombie, Charlie Clouser, Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) ET BUG MUSIC (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 75

CHANSON: Dragula
AUTEUR(S): Rob Zombie et Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) et Gimme Back My Publishing (ASCAP) administrés par Bug (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 75

CHANSON: Feel So Numb
AUTEUR(S): Rob Zombie, Scott Humphrey.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) et Gimme Back My Publishing (ASCAP) administrés par Bug (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 75

CHANSON: Iron Head
AUTEUR(S): Rob Zombie, Scott Humphrey, Riggs.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP), WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC (BMI) et Gimme Back My Publishing (ASCAP) administrés par Bug (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 75

CHANSON: Super-Charger Heaven
AUTEUR(S): Rob Zombie, Sean Reynolds, Jay Noel Yuenger, John Tempesta.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP),
WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC
(BMI) ET BUG MUSIC (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 100

CHANSON: More Human Than Human
AUTEUR(S): Zombie, Rob Wolfgang / Reynolds, Shauna Yseult / Yuenger, Jay Noel.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP),
WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC
(BMI) ET BUG MUSIC (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 100

CHANSON: Blur The Technicolor
AUTEUR(S): Rob Zombie, Sean Reynolds, Jay Noel Yuenger.
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP),
WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC
(BMI) ET BUG MUSIC (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 100

CHANSON: American Witch
AUTEUR(S): Zombie, Rob / Humphrey, Scott / Lowery, John
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 1998 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP),
WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), HYPERCUBE MUSIC
(BMI) et Gimme Back My Publishing (ASCAP) administrés par Bug (BMI)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE HYPERCUBE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
TOUS DROITS RÉSERVÉS CONTRÔLE DE GESTION DU CONTENU WEB %: 60

CHANSON: Mars Needs Women
AUTEUR(S): Rob Zombie, John Lowry
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 2010 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP)
AND RED STRIPE PLANE MUSIC, LLC. (ASCAP)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
*Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) All Rights Reserved. Used by Permission.

CHANSON: What?
AUTEUR(S): Rob Zombie, *John Lowry
COPYRIGHT/CRÉDITS:
(C) 2010 WB MUSIC CORP. (ASCAP), DEMONOID DELUXE MUSIC (ASCAP)
AND RED STRIPE PLANE MUSIC, LLC. (ASCAP)
TOUS LES DROITS DE SA PART ET DE DEMONOID DELUXE MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP.
*Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) All Rights Reserved. Used by Permission.

"Habanera" de Georges Bizet
"O Fortuna" de Carl Orff
"Ochi Chyorne" (Traditionnelle russe)
"Danse de la fée dragée" de Pyotr Ilyich Tchaikovsky
"Galop Infernal" de Jacques Offenbach
" Dans l'antre du roi de la montagne" d'Edvard Grieg
"Pavane en fa-dièse mineur" de Gabriel Fauré
"No Moonlight" (original)
Interprétés par David Bernabo et Corey Layman
Woolslayer and Main Productions

"PPM"
"Hagr"
"MB Battle"
"Toccata et Fugue en ré mineur" de Johann Sebastian Bach
Interprété par Bret Johnson

NOTES

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....